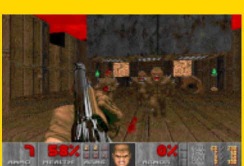
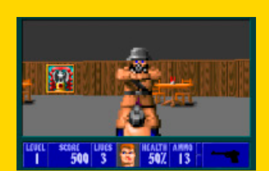
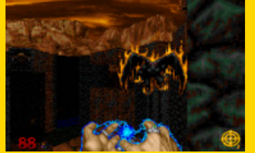
SUPLEMENTO Nº1 - SEPTIEMBRE 2014

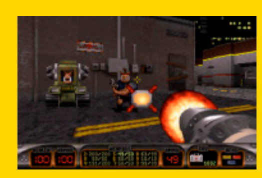
YO TENIA UN JUEGO

LOS 25 SHOOTERS DE TU INFANCIA







REMEMORA CON NOSOTROS LOS SHOOTERS DESDE CATACOMB 3D HASTA QUAKE

SUMARIO

LOS 25 SHOOTERS DE TU INFANCIA



CATACOMB 3D

» **AÑO:** 1991
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR:** SOFTDISK

En el año 1989 fue lanzado Catacomb para MS-Dos y Apple II, un juego de acción 2D que marcaría el inicio de una saga. En 1991 apareció Catacomb II, título que mantenía el espíritu del juego original, aunque se podría decir que no era más que un buen puñado de niveles adicionales que ofrecían más de lo mismo. Al año siguiente, ID Software rompió moldes con el lanzamiento de Catacombs 3, o lo que es lo mismo... ¡el primer shooter comercial con tecnología 3D y gráficos texturizados! A fin de atraer a muchos más usuarios, se decidió relanzar el juego como Catacomb 3D, título al que después se le unió una trilogía compuesta por los episodios: Abyss, Armageddon y Apocalypse. En el juego interpretas el papel de un mago que, lanzando hechizos y abriéndose paso entre multitud de enemigos, deberá encontrar a su amigo raptado.





» **AÑO: 1992**
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR: APOGEE**

WOLFENSTEIN 3D

Aunque juegos como Hovertank y Catacomb 3D dieron el pistoletazo de salida hacia la exploración de un nuevo universo tridimensional, Wolfenstein 3D fue el videojuego que definió el concepto de lo que debía ser un Shooter en toda regla. La historia nos mete en el papel de B.J. Blazkowicz, un sargento de las fuerzas armadas americanas que aunque es capturado, consigue sin demasiados problemas escapar de la celda donde lo tienen preso. Ahora tu misión consiste en aniquilar a las tropas nazis, a mutantes y a un buen puñado de jefes finales... ¡incluso te las verás con un peculiar Hitler robotizado que no dejará de dispararte ni por un instante! Wolfenstein 3D ha sido un referente, quizá por eso tenga su propio remake y hayamos disfrutado del juego original en Apple II, MS-Dos, Jaguar, Mac, Super Nintendo, GBA, 3DO... ¡suma y sigue!





SPEAR OF DESTINY

» **AÑO: 1992**
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR: FORMGEN**

Todos los abuelos tienen un montón de batallitas que contarles a sus nietos, por ese motivo estoy seguro de que Commander Keen alucinó en colores al enterarse de que su abuelo, el sargento B.J. Blazkowicz tuvo que hacer frente a los nazis de nuevo con el fin de conseguir La Lanza Del Destino que había sido robada de Versalles. Esta vez el juego no está dividido en episodios como nos tenía acostumbrados el formato shareware, sino que se trata de un título independiente que no requiere de Wolfenstein 3D para funcionar y que incluye un total de 21 nuevos niveles. En 1992 los usuarios de MS-Dos pudimos disfrutar de este gran shooter, pero como el abuelo de Commander Keen tenía guardado un as en la manga, en 1994 lanzó el juego Spear Of Destiny -Super CD Pack-, que incluía dos misiones extra, un generador de mapas y un libro de claves.





» AÑO: 1993
» BETHESDA
» EDITOR: BETHESDA

THE TERMINATOR
-RAMPAGE-



De los 6 juegos que Bethesda hizo aprovechando la franquicia Terminator, éste ocupa el cuarto lugar cronológico. De nuevo viajas al pasado para destruir un arma de SkyNet que de otra forma, en el futuro sería muy poderosa. El principal problema es que no puedes redefinir los controles: si usas el teclado, moverte con los cursores mientras usas Enter para disparar resulta incómodo, y si optas por el ratón, el inconveniente es que el mismo botón sirve para disparar y abrir puertas... ¡menudo gasto innecesario de balas!, para colmo, la munición no es precisamente abundante en el juego. Los gráficos lucen muy bien para ser un título de 1993 pero el movimiento es bastante brusco. El sonido cumple, contando con la melodía que todos conocemos de las películas. No es un mal juego, aunque puede resultar tedioso a la larga por lo repetitivo de sus mecánicas.



BLAKE STONE
-ALIENS OF GOLD-

» **AÑO: 1993**
» **JAM PRODUCTIONS**
» **EDITOR: APOGEE**

Estás ante la evolución del motor gráfico de Wolfenstein 3D: texturas en techo y suelo, efectos de luz, objetos destruibles, gráficos más definidos... y aunque la opción de salto todavía estaba lejos de ser implementada, Blake Stone dio un nuevo paso que sería fundamental para el futuro de los shooters: ¡incluyó la posibilidad de interactuar con otros personajes!... en este caso, el usuario puede obtener items e información valiosa interrogando a los técnicos, aunque como no siempre van a estar por la labor de ayudarte, ¡en ocasiones recibirás como respuesta una ristra de tiros a bocajarro! Tu misión consiste en detener al malvado Dr. Goldfire, pues ha conseguido crear oro puro y lo está usando para financiar proyectos de ingeniería genética que tienen como finalidad ¡conquistar el planeta y esclavizar a toda la raza humana!



» **AÑO: 1993**
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR: ID SOFTWARE**

DOOM

Eres un marine que se encuentra de misión rutinaria en una estación en Phobos (una de las lunas de Marte), pero de repente se produce un fallo en un experimento de teletransportación que estaba teniendo lugar allí ¡y se abren las puertas del infierno!... ¡tu objetivo es escapar de allí sea como sea! Aunque el juego no cuenta con un motor 3D real, el DOOM Engine hizo posible la inclusión de bitmaps de fondo, mucha más calidad en las texturas y unos efectos de iluminación nunca antes vistos. DOOM se lanzó para MS-Dos, 32X, Jaguar, Super Nintendo, 3DO, Nintendo 64... ¡y también nos llegó un aluvión de niveles extra creados tanto por ID Software como por los fans del juego!



IN EXTREMIS

» AÑO: 1993
» BLUE SPHERE
» EDITOR: U.S GOLD

Parecías afortunado cuando tu nave espacial se averió precisamente al cruzarte con otra a la que poder trasladarte, pero lo que menos esperabas es que estuviera infestada de alienígenas hostiles. Pues nada... ¡a por ellos! Varios aspectos caracterizan a este FPS: para empezar, sólo llevas un arma que no se puede recargar, así que cuando te quedes sin munición ¡tendrás que buscar otra rápidamente o estarás vendido! También debes estar atento a tu marcador de oxígeno porque decrece sin pausa... ¡reponlo siempre que te sea posible! Ten en cuenta que aunque el juego no salva la partida, podrás usar un código que obtendrás ¡cada 3 niveles! In Extremis tiene detalles increíbles como el de modificar la iluminación de los habitáculos según el color de las lámparas. Por cierto, ¡las malas lenguas dicen que algunos sonidos son samples robados de Alien y Star Trek!





» AÑO: 1994
» RAVEN SOFTWARE
» EDITOR: ID SOFTWARE

HERETIC

El juego nos mete en la piel de Corvus, un joven guerrero de la raza Sidhe que, harto de ver como los tres jinetes serpiente van sometiendo a las razas de cada mundo mediante hechicería, decide hacerles frente y quedarse a luchar. Todas estas razas ahora defienden a los jinetes a capa y espada, ¡así que también tendrás que hacerles frente! Dos de los malvados jinetes, habiendo completado el trabajo, deciden marcharse con el fin de seguir propagando su reinado de terror en otros mundos, pero D´sparil decide quedarse. ¡Tu misión será dar con él y convertirlo en un puñado de huesos sin vida! Heretic introdujo el sistema de inventario, la habilidad de volar y además, el usuario ahora podía mirar arriba y abajo. En 1996 fue lanzada una edición especial del juego llamada Heretic -Shadow Of The Serpent Riders- que añadía dos episodios completamente nuevos.

CORRIDOR 7
-ALIEN INVASION-

» **AÑO: 1994**
» **CAPSTONE**
» **EDITOR: CAPSTONE**

La invasión alienígena de una base militar a través de un portal interdimensional es la excusa para masacrar extraterrestres durante los 30 niveles de la versión disquete o los 40 de la versión CD. Basado en el motor de Wolfenstein 3D, Corridor 7 añadió algunas mejoras como la posibilidad de contar con un mapa del nivel, la inclusión de transparencias, el uso de una paleta más oscura hacia el fondo para simular dificultad para ver a lo lejos, e incluso cuenta con gafas infrarrojas y de visión nocturna; además, ¡la versión CD incluye un modo multijugador con mapas exclusivos! Pese a todo, Corridor 7 fue una de las víctimas del huracán DOOM, que ya estaba a la venta por entonces. Corridor 7 pasó tan desapercibido que se canceló su secuela Corridor 8, pero los más curiosos podéis descargar una versión inicial y su código fuente en: http://corridor7.tripod.com

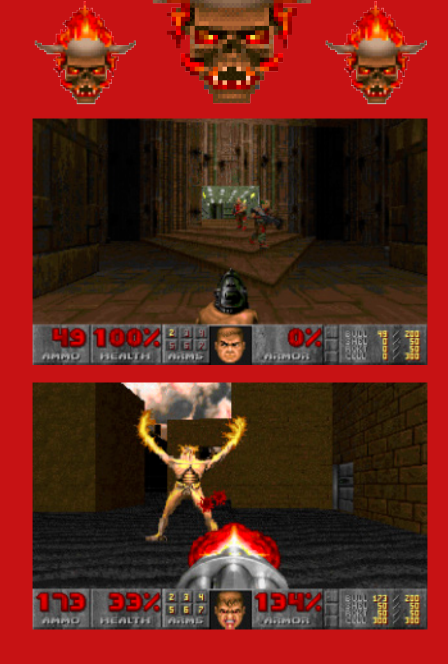




» **AÑO:** 1994
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR:** GT INTERACTIVE

DOOM II

Los demonios han vuelto y esta vez han arrasado La Tierra, ¿pero desde cuándo es eso un problema teniendo una nueva escopeta de doble cartucho para hacerles frente? Además, a esta grata novedad se le une la incorporación de enemigos nunca antes vistos ¡y las megaesferas!, un objeto que al recogerlo aumenta la vida y escudos del jugador al 200%. Un año después del lanzamiento de DOOM II se puso a la venta The Ultimate DOOM, juego que ampliaba la primera parte de la franquicia con un nuevo episodio titulado Thy Flesh Consumed, pero como la gente estaba literalmente enganchada, en 1996 se lanzó Final DOOM, juego que además de contener las expansiones TNT -Evilution- y Plutonia, permitía a los usuarios más avispados cargar los niveles del resto de ediciones de DOOM ¡a una resolución de hasta 640 x 480 píxeles!



OPERATION
-BODY COUNT-

» **AÑO: 1994**
» **CAPSTONE**
» **EDITOR: CAPSTONE**

En 1994 Capstone compró a ID Software el motor de Wolfenstein 3D; para ID fue una manera excelente de sacar rendimiento económico a un antiguo motor con el que Capstone no podría hacer sombra a DOOM... ¡y el hecho es que Wolfenstein 3D dos años antes era muy superior a Body Count! Ya en el menú de inicio debes elegir el tipo de juego entre: 1, 2, 3, R, N, M y T... ¡todo muy claro! Atravesarás 5 monótonos niveles de alcantarillas para acceder al edificio de Naciones Unidas (en el que por algún motivo sólo está la bandera de EE.UU), allí deberás rescatar a los líderes mundiales de un grupo terrorista. Puedes cortar la luz pero eso no influye en el comportamiento de los enemigos, así como manejar a unos aliados tan patosos que es más provechoso matarles para coger su munición, ¡y ni siquiera hay una secuencia final si llegas a terminar el juego!

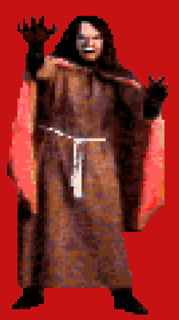




» AÑO: 1994
» APOGEE
» EDITOR: APOGEE

RISE OF THE TRIAD
-DARK WAR-

Trabajas en un equipo de élite que lucha para detener a Los Oscuros, una secta que liquida a todos aquellos que no están dispuestos a unirse a su causa. El juego incluyó algunas mejoras que lo convertirían en uno de los shooters más recordados, como la posibilidad de usar una pistola en cada mano, la incorporación de plataformas que te permitían saltar muy alto o un detalle que jamás olvidaremos: los incesantes gritos de los enemigos suplicando piedad a la voz de “please, don’t shoot!”. Si te quedas con ganas de más, recuerda que tanto la expansión “Extreme Rise Of The Triad” como la versión shareware “The Hunt Begins” ¡contienen niveles exclusivos para uno y varios jugadores!







BLAKE STONE
-PLANET STRIKE-

» **AÑO: 1994**
» **JAM PRODUCTIONS**
» **EDITOR: APOGEE**

El Dr. Goldfire escapó del agente Blake Stone y ahora se ha refugiado en un centro de entrenamiento en el que está dando forma a su nuevo ejército de monstruos... ¡por lo visto sigue empeñado en conquistar el planeta Tierra y aniquilar a toda la raza humana! El juego concluye la historia que comenzó un año atrás en Blake Stone -Aliens Of Gold-, y aunque no aporta nada al género, gracias a un sistema de zoom añadido en el minimapa, se hace algo más fácil la localización de enemigos, puertas y accesos a zonas secretas. Planet Strike se lanzó como un juego independiente con una única misión lineal conformada por 20 niveles originales y 4 ocultos... ¿serás capaz de encontrarlos?



» **AÑO: 1995**
» **LUCAS ARTS**
» **EDITOR: LUCAS ARTS**

STAR WARS
-DARK FORCES-



Con más de un centenar de videojuegos, probablemente Star Wars sea la franquicia más prolífica, así que no podía faltar un buen FPS entre ellos. En él, Kyle Katarn ayudará a los rebeldes en su interminable lucha contra El Imperio. LucasArts se sacó de la manga un motor Jedi que implementaba un movimiento muy suave e incluso algunos elementos destruibles en el escenario. A diferencia de otros FPS, no te limitas a matar enemigos y pasar de nivel, sino que existen objetivos que cumplir y cinemáticas que te sumergen en la trama. Como se trata de un juego oficial, verás localizaciones, enemigos y armas del universo Star Wars, y por si fuera poco, el juego viene con el sistema iMUSE, que al igual que en Monkey Island 2 y X-Wing, entre otros, permite que la música se adapte dinámicamente al ritmo de la acción. Lo puedes disfrutar en MS-Dos, Mac y PSX... ¡tú eliges!



CYBERMAGE

» **AÑO: 1995**
» **ORIGIN**
» **EDITOR: ELECTRONIC ARTS**

A mediados del siglo XXI los gobiernos han caído y son las grandes empresas las que controlan el mundo, sólo confrontados por algunos grupos rebeldes. En este contexto, despiertas en un laboratorio con una gema implantada en la cabeza que te confiere ciertas habilidades, por eso, en este FPS además de armas ¡también usarás poderes mágicos! El juego se basa en un cómic y cuenta con una buena historia que se desarrolla gracias a ciertos personajes cruciales que se acercan a darte información valiosa, ¡así que pregunta antes de disparar! Otra ventaja es que al coger prestados los enemigos del cómic, la variedad en los mismos es mayor que en el resto de juegos de su género. El uso de vehículos es un plus más, así como la mejora de habilidades al recoger la energía que sueltan algunos enemigos. ¡Y encima disparas haciendo los cuernos con la mano!





» AÑO: 1995
» CAPSTONE
» EDITOR: INTRACORP

WITCHAVEN

Witchaven es un juego medieval lleno de buenas ideas pero con muchas carencias técnicas... fallos de iluminación, posibilidad de traspasar enemigos cuando están muriendo, un horrible control del personaje con el ratón y saltos bruscos son sólo algunos de los defectos que nos regaló este título. En el juego manejas a Grondoval, un guerrero elegido por los habitantes de Stazhia que luchará por liberar a su pueblo de la tiranía de Illwhyrin, una malvada bruja que tiene su guarida en la Isla de Char y que aniquila sin compasión a cualquiera que ose poner un pie en sus dominios. Witchaven tiene un guión tan bueno que serviría como base para una película de fantasía épica, y aunque cuenta con un elemento tan novedoso como es la pérdida de las armas por desgaste, el juego no destaca. Witchaven es lo que es por culpa de un gran cúmulo de pequeños detalles sin pulir.





TEKWAR

» AÑO: 1995
» CAPSTONE
» EDITOR: CAPSTONE

Tekwar es una serie de novelas ideadas por William Shatner (¡exacto!, el Capitán Kirk de Star Trek). Esta vez juegas el papel de un ex policía que trabaja como sicario contra la mafia responsable de la droga Tek. El juego se basa en el motor Build, el mismo que más adelante movería Duke Nukem 3D y Blood, entre otros. Cada nivel empieza en una estación de metro y a partir de ahí, te moverás libremente para localizar y matar a algún mafioso. Si sacas tu arma, los civiles echarán a correr y la policía irá a por ti, así que casi siempre te las verás con los malos mientras tienes detrás a todas las fuerzas del orden de la ciudad. Sin embargo, una IA deficiente resta muchos enteros a lo que pudo haber sido un juegazo, pues con frecuencia los enemigos se abrasan con su propio lanzallamas y la policía ni se inmuta cuando un mafioso vacía su cargador.





» AÑO: 1995
» RAVEN SOFTWARE
» EDITOR: ID SOFTWARE

HEXEN

Si en Heretic tuviste que derrotar a D´sparil, en esta continuación directa tu misión consiste en localizar a Korax, (el segundo de los tres jinetes serpiente) y poner fin a su existencia. Hexen permite al usuario elegir a un héroe de entre tres personajes: luchador, clérigo y mago; todos cuentan con armas diferentes y habilidades específicas en cuanto a velocidad, armadura, magia y fuerza, un detalle que sin duda alarga la vida del juego. En el año 1996 se puso en venta la expansión Hexen -Deathkings Of The Dark Citadel- que añade 20 niveles al juego original y una nueva historia: deberás encontrar la Esfera del Caos para ser transportado al Reino de los Muertos, y una vez allí, localizar a los Reyes de la Muerte y liquidarlos. En 1997 llegaría Hexen II para finalizar la saga... ¡en este título derrotarás por fin al tercero de los jinetes serpiente!





THE TERMINATOR
-FUTURE SHOCK-

» **AÑO: 1995**
» **BETHESDA**
» **EDITOR: BETHESDA**

Tras escapar de un campo de concentración, te unirás a la resistencia para luchar de nuevo contra SkyNet, esta vez junto a personajes tan carismáticos como John Connor y Kyle Reese. Future Shock supera en todo a su predecesor Rampage y sólo con un dato entenderás por qué: funciona con el motor Xngine y gracias a ello, se convirtió en el primer FPS en permitir usar el ratón para mover la cámara en cualquier ángulo: ¡imagina lo que supuso dejar de depender del teclado y de repente poder apuntar a cualquier lugar de la pantalla con un simple gesto!; además, en Future Shock ¡prácticamente todos los modelos son en 3D reales! ¿Por qué entonces no estamos ante un clásico?, pues muy fácil: al igual que algunos juegos anteriores fueron eclipsados por DOOM, Future Shock tuvo la mala suerte de aparecer sólo unos meses antes que el excelente Quake.





» AÑO: 1995
» RAINMAKER
» EDITOR: MERIT STUDIOS

NERVES OF STEEL

Hemos decidido dedicarle un espacio al que quizá sea con diferencia el peor shooter jamás creado. Algunos tuvimos la desgracia de haberlo probado en su época y puedo asegurar que el título le vino como anillo al dedo, y es que hay que tener unos nervios de acero para estar dispuesto a completar los tres episodios que conforman esta patraña de juego. El argumento sitúa al usuario en una red de túneles del sureste de Asia, allí hay que localizar y liquidar a un soberano que quiere purificar al mundo vaya usted a saber cómo y de qué manera. ¡Prepárate que viene lo bueno!: cada mapa es un laberinto conformado por una purrela de texturas puestas al tuntún, el control es tan brusco que al ir hacia delante creerás haber avanzado medio kilómetro, hay errores de clipping, desaparecen texturas ¡y es posible atravesar barrotes y algunas paredes de hormigón!



MORTAL COIL

» **AÑO: 1995**
» **CRUSH**
» **EDITOR: VIC TOKAI / VIRGIN**

En 1995 nos encontramos ante una saturación de clones de Wolfenstein, ¡pero por fortuna alguien trató de enriquecer el género aportando algo nuevo!; fue el caso de Crush Software y su Mortal Coil, un FPS que añadía un componente táctico de sigilo e infiltración y la posibilidad de controlar a 4 mercenarios que pondrían en jaque a los grupos terroristas que se cruzaran en su camino. Para hacerte cargo de ellos, el juego te daba la posibilidad de darles órdenes por separado, como irrumpir en una determinada habitación o cubrir una posición, además de ser capaces de variar sus reacciones en función de las estrategias del contrario. El precio a pagar por todo ello eran los largos tiempos de carga y unas pantallas tácticas confusas, pero si las dominas, el juego ofrece diversión para rato gracias a los distintos enfoques con los que puedes abordar cada situación.





» **AÑO: 1996**
» **3D REALMS**
» **EDITOR: GT INTERACTIVE**

DUKE NUKEM 3D

Nuestro héroe está regresando al planeta Tierra en un crucero espacial y ha decidido tomarse unas pequeñas vacaciones, pero cuando su nave está descendiendo, recibe una señal de socorro desde Los Ángeles... ¡la ciudad está siendo atacada! Sí amigos, ¡es hora de volver a patearle el culo a esos asquerosos alienígenas! Duke Nukem 3D cuenta con versiones para Mac, PSX, Saturn y Nintendo 64, entre otras, pero si tenemos que quedarnos con una edición sería sin duda con el pack Kill-A-Ton Collection, lanzado en el año 1997 en 3 CD's para MS-Dos... ¡mira todo lo que incluye!: el juego original, 3 expansiones oficiales, guía interactiva, editor de niveles, salvapantallas, el Plutonium Pak que convierte al juego en la edición Atomic y añade un episodio extra con 11 nuevos niveles. ¡Ah!, y por si te quedas con ganas de más, ¡los juegos Duke Nukem 1 y 2 de regalo!





STRIFE

» AÑO: 1996
» ROGUE
» EDITOR: VELOCITY

La Orden es una religión que domina el mundo gracias a la tiranía sembrada por sus cyborgs: o te conviertes, o mueres... ¡o luchas contra ellos! Hay quien ha comparado Strife con System Shock y Ultima Underworld por ser un cruce entre FPS y RPG; no creo que sea para tanto porque lo que prima es la acción, pero es de recibo reconocer que la obra de Rogue aportó novedades al género y quizá mereció más difusión. Para empezar, olvídate de niveles cerrados: Strife lleva al extremo la filosofía de Hexen, permitiendo que el jugador deambule a sus anchas por el mundo; hay incluso zonas libres de enemigos en las que hablar con personajes, conocer rumores en la taberna o comprar equipo en las tiendas. No en vano, ¡las conversaciones que mantengas y lo que hagas afectará directamente al juego hasta conducirte a uno de los 3 finales diferentes!





» AÑO: 1996
» LOBOTOMY
» EDITOR: PLAYMATES

EXHUMED

La compañía 3D Realms comenzó a desarrollar el juego bajo el título provisional de Ruins -Return Of The Gods-. Como Duke Nukem 3D estaba en el punto de mira y primaba su lanzamiento, no les quedó otra que vender Ruins a Playmates, siendo Lobotomy la responsable de completar su desarrollo. Aunque el juego se lanzó en USA como Powerslave, BMG se hizo con los derechos de explotación en Europa y ¡volvieron a cambiarle el nombre!; fue rebautizado como Exhumed, y además de la versión original de MS-Dos, se lanzaron conversiones para PSX y Saturn. En el juego tendrás que viajar a la ciudad egipcia de Karnak para destruir a una fuerza misteriosa que ha resucitado a cientos de criaturas sedientas de sangre. Algunos valientes han intentado descubrir qué está pasando en la zona pero nadie ha salido de allí con vida... ¡quedas avisado!



QUAKE

» **AÑO: 1996**
» **ID SOFTWARE**
» **EDITOR: ID SOFTWARE**

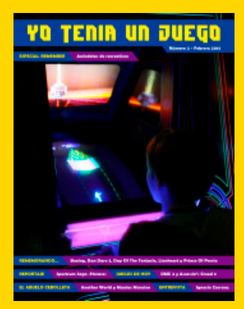
La industria del videojuego dio un giro de 360º con la llegada de motores 3D que dejaban a un lado los sprites bidimensionales para sustituirlos por gráficos poligonales. ID Software siempre estuvo un paso por delante: sus juegos causaban sensación entre los usuarios y sólo había que echar una mirada al pasado para comprobar cómo habían evolucionado los shooters en los últimos 5 años. Esto marcó el comienzo de algo más grande porque con la llegada de las tarjetas aceleradoras ¡se llevaron los gráficos a cotas nunca antes imaginadas! En cuanto al argumento, no se diferencia demasiado de DOOM: un portal de teletransporte situado en las instalaciones del ejército ha servido como puente para que dos dimensiones hayan quedado interconectadas; tus compañeros han muerto y sólo quedas tú para acabar con las criaturas infernales que amenazan con arrasar el planeta.

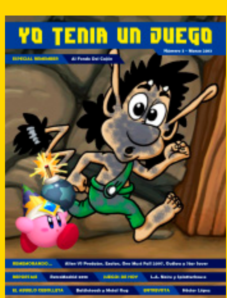




DESCARGA TODOS LOS NÚMEROS DE LA REVISTA DESDE NUESTRA WEB







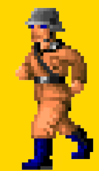




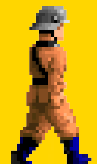


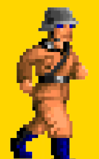











WEB www.yoteniaunjuego.com
TWITTER www.twitter.com/yoteniaunjuego
FACEBOOK www.facebook.com/yoteniaunjuego

DISEÑO / MAQUETACIÓN / TEXTOS
Sergio Gordillo

TEXTOS
Jaime Pérez


YO TENIA UN JUEGO